

O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: Promovendo aprendizagem significativa através de jogos e brincadeiras

THE PLAY IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION: Promoting meaningful learning through games and games

Maria das Graças Almeida dos Santos¹
Nadja Núbia Ferreira Leite Cardoso²

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo discutir sobre a importância do uso de jogos e brincadeiras no processo de desenvolvimento da criança, entendendo o lúdico como um caminho para a construção do conhecimento e aprendizagem significativa na educação infantil. Aponta o planejamento como essencial para que as brincadeiras sejam um lugar de resgate e/ou valorização cultural, letramento, socialização, criatividade, reconhecimento e uso de regras e valores, contemplando a diversidade, o tempo de cada atividade e o ritmo de aprendizagem de cada criança. Este estudo justifica-se pela importância de pesquisas relacionadas à docência da educação infantil, onde o jogo pode ser inserido no planejamento pedagógico como uma estratégia para que conteúdos da realidade sejam trabalhados de maneira prazerosa e efetiva com as crianças. Trata-se de uma pesquisa qualitativa, produzida por meio de um estudo teórico, a qual traz algumas reflexões sobre o uso de jogos na educação infantil, considera o jogo na concepção de Piaget, Vygotsky e Wallon e reforça a importância do planejamento escolar no ensino nessa perspectiva. Certamente este estudo, ainda introdutório, abre caminhos para pesquisas mais aprofundadas sobre o uso de jogos e brincadeiras na educação infantil, de maneira prazerosa e significativa, visto que o brincar faz parte da criança e a escola é considerada o lugar da aprendizagem.

Palavras-chave: Aprendizagem significativa. Educação Infantil. Jogos e Brincadeiras na educação.

ABSTRACT

This paper aims to discuss the importance of using games and stunts on the infant's development process, by considering that playing games with kids is a way to build knowledge and meaningful learning in early childhood education. In this study, planning is considered essential for games to be a place of cultural rescue and/or appreciation, literacy, socialization, creativity, recognition and use of rules and values, taking into considering the diversity, the time for each activity, and the learning pace of each child. This study is justified by the importance of researches related to the teaching of early childhood education, in which games can be inserted in the pedagogical planning as a strategy for the contents of reality to be worked in a pleasant and effective way with children. This is a qualitative research, produced

¹ Especialista em Educação, Cultura e Linguagens pelo IFBA/Campus Eunápolis. E-mail: gracamani@hotmail.com.

² Doutora em Ensino, História e Filosofia das Ciências (PPGEFHC - UFBA) e Mestra em Língua e Cultura (PPGLinC - UFBA). Docente do Instituto Federal da Bahia (IFBA), Campus Eunápolis. E-mail: nadjanubia@ifba.edu.br.

by means of theory review, which brings some reflections about the use of games in early childhood education, by considering the conception of Piaget, Vygotsky, and Wallon, and reinforces the importance of school planning in teaching from such perspective. For sure, this study, still introductory, opens paths for further researches on the use of games in early childhood education, since playing is part of the child life and the school is the place for learning in a pleasant and meaningful way.

Keywords: Meaningful learning; Early Childhood Education; Games in education.

1. INTRODUÇÃO

A inserção da criança de zero a cinco anos de idade na instituição de Educação Infantil representa uma das oportunidades de ampliação de conhecimentos na sua nova fase de vida, pois ela vivencia aprendizagens inéditas que passam a compor seu universo. Envolve, pois uma diversidade de relações e de atitudes; maneiras alternativas de comunicação entre as pessoas; o estabelecimento de regras e de limites e um conjunto de valores culturais e morais que são transmitidos a elas.

Nesse contexto, o jogo é considerado ferramenta importante, uma vez que proporciona a aquisição de conhecimentos no âmbito escolar, de maneira divertida. É uma forma de trabalho pedagógico que estimula o raciocínio da criança e favorece a vivência de conteúdos e a relação com situações do cotidiano, visto que envolve cooperação, criatividade, coordenação, imaginação e socialização.

Fazendo uma abordagem histórica, desde a Grécia antiga e em Roma já havia o uso de atividades lúdicas como jogos educativos, para que as crianças tivessem maior desempenho na aprendizagem. Filósofos como Platão e Aristóteles, e posteriormente Quintiliano, Montaigne e Rousseau, já defendiam essa prática de ensino (KISHIMOTO, 1998, p. 23). No que refere à Educação Infantil, Fröebel (1913 apud KISHIMOTO, 1988), o precursor da escola infantil, defendeu o lúdico no currículo, mas foi no século XX que os estudos nesta temática alavancaram, visto que os jogos foram transferidos de geração em geração por meio de sua prática, permanecendo na memória infantil.

Através do jogo, alunos podem aprender a respeitar regras, discutir, inventar, criar e transformar o mundo onde estão inseridos. A brincadeira é uma atividade natural, espontânea e necessária para a criança, constituindo-se em uma peça fundamental na sua formação. Além disso, enquanto estimula o desenvolvimento

intelectual da criança, também ensina, sem que ela perceba, os hábitos mais necessários ao seu crescimento, como persistência, perseverança, raciocínio, companheirismo, entre outros. Na Educação Infantil, o jogo pode ser uma estratégia utilizada pelo educador para ensinar conteúdos da realidade ocupando um lugar de destaque no planejamento pedagógico.

A partir dessas concepções, este estudo tem como objetivo discutir sobre a importância do uso de jogos e brincadeiras no processo de desenvolvimento da criança, entendendo o lúdico como um caminho para a construção do conhecimento e a aprendizagem significativa na Educação Infantil.

Por aprendizagem significativa entende-se que ela não ocorre de maneira arbitrária com o conhecimento que o aluno já tem, mas de maneira substantiva, não literal. De acordo com Moreira (2010, p.2), ela se caracteriza pela interação entre conhecimentos prévios e conhecimentos novos, sendo que estes adquirem significado para o sujeito e aqueles adquirem novos significados ou maior estabilidade cognitiva. No caderno de práticas da Base Nacional Comum Curricular³ (BNCC, 2018), ao tratar de aprendizagem significativa, enfatiza a importância do material e da mediação, visto que o estudante pode não ter conhecimentos prévios adequados para atribuir os significados aceitos no contexto do componente.

Por um lado, essa condição reforça a necessidade da predisposição para aprender, que, como esclarece Moreira (2010), não é uma simples identificação com o componente, mas uma predisposição para se relacionar com novos conhecimentos, atribuindo significados. Por outro lado, o docente acolhe as ideias prévias dos estudantes, ainda que sejam insatisfatórias, e busca construir situações de aprendizagem capazes de promover a atribuição de significados.

Em se tratando do uso de jogos e brincadeiras na Educação Infantil, é comum que haja pré-disposição da criança para as brincadeiras e como os jogos envolvem interação, ludicidade, imaginação, é muito provável que ocorra aprendizagem significativa com a mediação do professor nesse processo.

A escolha desse tema justifica-se por acreditar que o jogar e o brincar são intrínsecos à constituição da criança. Ambos auxiliam o menor no processo de pensar,

³ Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/implementacao/praticas/caderno-de-praticas/aprofundamentos/191-aprendizagem-significativa-breve-discussao-acerca-do-conceito>>. Acesso em 12 de set de 2021.

imaginar, criar e se relacionar com os demais colegas. Tanto nos jogos como nas brincadeiras, os meninos e meninas se soltam, deixam sua liberdade e sua criatividade fluírem, podendo assim descobrir-se como pessoas. Isso, porém, ocorre de forma sistematizada, quando há a participação do professor como mediador do processo, dialogando com a criança e criando situações de atividades lúdicas que mobilizam saberes e promovem a construção de novas aprendizagens.

O presente trabalho trata-se de uma pesquisa qualitativa, produzida por meio de um estudo teórico e está dividido em 3 tópicos: o primeiro, traz algumas reflexões sobre o uso de jogos na Educação Infantil; em seguida, apresenta-se o jogo na concepção de Piaget, Vygotsky e Wallon e, por fim, retrata-se a importância da inclusão de jogos educativos no planejamento escolar.

As concepções relacionadas à ludicidade na Educação Infantil e suas aprendizagens têm como base os teóricos Piaget (1975), Kishimoto (1995), Vygotsky (1987), Wallon (1981) e outros estudiosos que destacam a importância do lúdico como um papel fundamental para o desenvolvimento físico e mental da criança.

2. O USO DOS JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: ALGUMAS REFLEXÕES

As Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (DCNEI, Resolução CNE/CEB nº 5/2009)²⁷, em seu Artigo 4º, definem a criança como

[...] sujeito histórico e de direitos, que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura (Brasil, 2009).

O brincar, conforme a BNCC (2018) é um dos direitos de aprendizagem e está vinculado com a infância, sendo importante para o desenvolvimento na Educação Infantil. As brincadeiras devem ser dirigidas com objetividade, porque fazem parte do desenvolvimento da criança em suas habilidades e competências. A BNCC (2018, p. 5) estabelece ainda que brincar cotidianamente de diversas formas e em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros, favorece a criatividade da criança, sua imaginação, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais.

A interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças. Ao observar as interações e as brincadeiras entre as crianças e delas com os adultos, é possível identificar, por exemplo, a expressão dos afetos, a mediação das frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções.

De acordo com Romero (2015), o jogo é uma atividade humana universal, que começa desde o início da infância, como meio de descoberta e aprendizagem sobre o mundo que nos rodeia. Favorece a autoestima dos alunos, pois a brincadeira faz a criança adquirir mais confiança e isso vai refletir na aprendizagem. No jogo, os participantes seguem regras prescritas que diferem das atividades do cotidiano, principalmente porque eles se esforçam para alcançar metas.

As diversas brincadeiras e jogos de faz-de-conta, jogos simbólicos, sensório motores, intelectuais, individuais, coletivos, dentre outros, mostram a multiplicidade de suas categorias, visto que cada contexto social constrói uma imagem de jogo conforme seus valores e modo de vida, expressados por meio da linguagem e códigos simbólicos (KISHMOTO, 1998).

O jogo é capaz de: liberar a energia da criança; transformar uma realidade difícil; propiciar condições de liberação da fantasia; ser uma grande fonte de prazer. O jogo é, por excelência, integrador, há sempre um caráter de novidade, o que é fundamental para despertar o interesse da criança. À medida que joga, ela vai conhecendo melhor, construindo interiormente o seu mundo, contribuindo significativamente para o seu desenvolvimento e, gradativamente, cresce a sua autonomia para criar os seus próprios jogos e delimitar normas. De acordo com Kishimoto (1993, p.15):

Os jogos têm diversas origens e culturas que são transmitidas pelos diferentes jogos e formas de jogar. Este tem função de construir e desenvolver uma convivência entre as crianças estabelecendo regras, critérios e sentidos, possibilitando assim, um convívio mais social e democrático, porque, enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social.

Quando o educador elabora jogos e brincadeiras de construção manual junto com as crianças, o resultado é bastante promissor porque exige maior raciocínio

lógico dos pequeninos, favorecendo o desenvolvimento de suas habilidades motoras, sensoriais e de raciocínio, embora o professor possa fazer uso de inúmeros jogos educativos fabricados em indústrias.

Para Kishimoto (1999, p. 129), “os jogos de construção ganham espaço na busca deste conhecimento físico, porque desenvolvem as habilidades manuais, a criatividade, enriquecem a experiência sensorial, além de favorecer a autonomia e a sociabilidade”. Jogar também potencializa o desenvolvimento afetivo, pois a criança aprende a aceitar e a submeter seus impulsos e desejos às exigências do jogo, bem como a conviver com frustrações e alegrias.

Ao criar soluções que lhe permita jogar, a criança toma consciência das suas potencialidades, pois precisa raciocinar, julgar, argumentar e chegar a um consenso. Ao brincar, ela desenvolve o pensamento lógico e cognitivo, visto que jogar permite o treino das operações do pensamento como a criatividade, a capacidade de associar, discriminar, analisar e desenvolver habilidades estratégicas. O jogo ainda permite melhorar as aptidões motoras dos educandos, elevando a capacidade de força, velocidade, resistência, flexibilidade, coordenação, lateralidade, estruturação das noções de tempo e espaço etc.

Brinquedo é outro termo indispensável para compreender esse campo. Diferindo do jogo, o brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização. Conforme Kishomoto (1998, p.23), o brinquedo estimula a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade. Dessa forma, coloca a criança na presença de reproduções do que existe no cotidiano, a natureza e as construções humanas. Ainda segundo o autor:

Pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar à criança um substituto dos objetos reais para que possa manipulá-los. A boneca é brinquedo para uma criança que brinca de “filhinha”, mas para certas tribos indígenas, conforme pesquisas etnográficas, é símbolo de divindade, objeto de adoração. Cada cultura tem maneiras de ver a criança, de tratar e educar (Kishomoto, 1998, p.4).

Conforme Borba (2009) o brincar é um dos pilares da constituição das culturas da infância, compreendidas como significações e formas de ação sociais específicas

que estruturam as relações das crianças entre si, bem como os modos pelos quais interpretam, representam e agem sobre o mundo.

Ao brincar, a criança não apenas expressa e comunica suas experiências, mas as reelabora, se reconhecendo como sujeito pertencente a um grupo social e a um contexto cultural, aprendendo sobre si mesma e sobre os homens e suas relações no mundo, e também sobre os significados culturais do meio em que está inserida. O brincar é, portanto, experiência de cultura, através da qual valores, habilidades, conhecimentos e formas de participação social são constituídos e reinventados pela ação coletiva das crianças. (Borba, 2009, p. 47.)

Uma importante implicação pedagógica dessa compreensão do brincar é a necessidade de a escola favorecer a ampliação das experiências das crianças, “quanto mais [a criança] vê, ouve, experimenta, mais aprende e assimila; quanto mais elementos reais [ela] dispõe em sua experiência, tanto mais considerável e produtiva será (...) a atividade de sua imaginação”. Printes (2010).

As brincadeiras, de forma evidente, potencializam as experiências culturais quando a imaginação das crianças é alimentada com diferentes formas de expressão artística, tais como: a literatura (poesia, contos tradicionais, lendas, trava-línguas, etc.), o teatro, as artes plásticas, a música, a fotografia, o cinema, etc.; quando possibilitamos às crianças a apropriação de novos conhecimentos sobre o mundo; aguçamos a sua observação sobre a realidade natural e social; resgatamos as brincadeiras tradicionais da nossa cultura, das famílias e da comunidade a que pertencem.

A modalidade jogo tradicional infantil possui características de anonimato, transmissão oral, conservação, mudança e universalidade (Kishimoto, 1993, p. 29). Ainda assim, um repertório de brincadeiras e brinquedos também caracteriza uma cultura local, com traços específicos do contexto onde é praticado, o que fundamenta a ideia de que existe ao mesmo tempo a universalidade e a diversidade da brincadeira como prática cultural.

Levando em consideração esses pressupostos teóricos, o planejamento das aulas é fundamental para a obtenção de resultados positivos, pois, embora os jogos infantis caracterizam-se pela simplicidade de organização e pela pouca ou nenhuma necessidade de materiais extra-classe, é preciso definir os objetivos de cada atividade.

Cabe aqui, destacar a diferença entre brincar, jogo e brincadeira. Apesar da possibilidade de a criança brincar jogando ou o jogo ser caracterizado como uma brincadeira, ambos possuem características que se encontram, mas, com dinâmicas diferentes. O jogo necessita de regras, normalmente existe um objetivo para ser alcançado, enquanto a brincadeira pode ser caracterizada com objetos diversos e ser direcionada ou não a algum objetivo. Desse modo, a importância da intencionalidade pedagógica em seu uso.

Portanto, o uso do lúdico, através de jogos na Educação Infantil não deve ser visto apenas como uma atividade recreativa de distração, mas como algo essencial para o desenvolvimento integral das crianças. Certamente, os jogos e brincadeiras devem ser devidamente planejados, com objetivos bem definidos a serem alcançados, visto que a finalidade principal é o desenvolvimento e a aprendizagem da criança aliados ao lazer e ao trabalho em equipe.

3. O JOGO NA CONCEPÇÃO DE PIAGET, VYGOTSKY E WALLON

Entre muitos teóricos e estudiosos que destacam a importância do lúdico na aprendizagem da criança, Piaget, Vigotsky e Wallon têm sido referências básicas no destaque da importância dos jogos para o desenvolvimento físico e mental de meninos e meninas.

Para entender a concepção de jogo na visão de Piaget se faz necessário conhecer, embora que minimamente, o que ele estudou a respeito do desenvolvimento cognitivo da criança. Da Silva (2018, p.2) apresenta a ideia de Piaget, da qual acredita que todos os seres humanos se desenvolvem passando por uma série de mudanças ordenadas e previsíveis, as quais denominam estágios e períodos do desenvolvimento. Nesse sentido, o avanço cognitivo de uma criança é visto como uma evolução gradativa na qual o grau de complexidade aumenta simultaneamente ao nível do aprendizado que vai sendo adquirido.

Conforme Luiz (2014), os estágios para Piaget são caracterizados a partir da maneira como cada indivíduo interage com a realidade, ou seja, a forma como cada pessoa organiza seus conhecimentos visando sua adaptação. Isso provoca mudanças significativas e progressivas nos processos de assimilação e acomodação. Em seus estudos, a criança se desenvolve a partir da relação com o meio social. Dessa forma,

foi criada a teoria do desenvolvimento intelectual por estágios, cujo ponto de partida é o egocentrismo, em que a criança não se vê separada do mundo, isto é, não considera a existência de um mundo externo.

Piaget (2010) apresenta quatro fases do desenvolvimento cognitivo, sendo elas: sensório motor (0 a 2 anos), pré-operatório (2 a 7 anos), a operatório-concreto (7 a 12 anos) e operatório-formal (a partir dos 12 anos).

No período sensório-motor, a criança baseia-se principalmente em percepções sensoriais e esquemas motores para a resolução de seus problemas. Neste estágio, acredita-se que a criança não dispõe da capacidade de representar eventos assim, como referir-se ao passado e ao futuro. É importante saber que até então, a criança age sobre o meio por ações reflexas, e vai adquirindo noções de tempo, espaço e causalidade através do convívio com o ambiente.

A etapa pré-operatória é caracterizada pelo aparecimento da linguagem oral e é a partir daí que a criança começa a formar esquemas simbólicos com os quais a mesma consegue substituir ações, pessoas, situações e objetos por símbolos. É nesse estágio que o pensamento lógico e objetivo adquirem preponderância e as ações se tornam reversíveis, portanto, móveis e flexíveis.

No estágio operatório-formal, o pensamento se torna livre das limitações da realidade concreta, o que faz com que a criança consiga trabalhar com a realidade possível além da realidade concreta.

Concernente aos jogos, Piaget (2010) os classifica como: jogos de exercícios, jogos simbólicos e jogos de regras. O jogo de exercício representa a forma inicial do jogo na criança e caracteriza o período sensório-motor do desenvolvimento cognitivo. Manifesta-se na faixa etária de zero a dois anos e acompanha o ser humano durante toda a sua existência. A característica principal do jogo de exercício é a repetição de movimentos e ações que exercitam as funções de andar, correr, saltar, entre outras.

A autora Friedmann (1995), traz em sua abordagem a concepção Piagetiana sobre os jogos, fazendo algumas considerações acerca da diminuição da aquisição, conforme o avanço da idade da criança.

Desde os primeiros meses, as crianças repetem todo o tipo de movimento e de gestos. Elas têm prazer com a repetição, com o resultado imediato dos efeitos produzidos. Estes jogos fazem a sua aparição com os primeiros exercícios sensoriais e motores simples ou

combinações de ação com ou sem finalidade aparente, como puxa um fio, abanar um objeto sonoro, bater num objeto mole, fazer rodar um pião, dar pancadas, etc. Os jogos de exercícios prolongam-se por vezes até a idade adulta, mas implicam em poucas aquisições novas, assim geralmente tendem a diminuir de intensidade e de importância com a idade. Friedmann (1995, p.174 apud Santiago, Martins e Lucena, 2021, p. 23).

Em se tratando do jogo simbólico, segundo Piaget (2010) tem início com o aparecimento da função simbólica no final do segundo ano de vida, quando a criança entra na etapa pré-operatória do desenvolvimento cognitivo. Um dos marcos da função simbólica é a habilidade de estabelecer a diferença entre alguma coisa usada como símbolo e o que ela representa, ou seja, o seu significado. Conforme Ribeiro (2005), essa função começa a ter sentido para as crianças a partir do segundo ano de vida.

O jogo simbólico [...] depende da possibilidade de a criança representar mentalmente um objeto ou situação ausente e “presentificá-lo”(grifo do autor) por meio de ficção valendo-se de outros objetos ou ações. Os primeiros jogos simbólicos, que possuem uma estrutura muito simples e que depois evoluem para as chamadas brincadeiras de faz-de-conta, têm seu início no segundo ano de vida da criança e predominam por volta de quatro a sete anos. (RIBEIRO, 2005, p.37).

Por outro lado, o jogo de regras se manifesta por volta dos quatro anos, quando a criança começa a se interessar pelas regras (Piaget, 2010). Apesar de estes jogos aparecerem nos primeiros anos de vida, eles reaparecem durante toda a infância e muitas vezes até na idade adulta.

Nos jogos de regras, os jogadores estão, não apenas um ao lado do outro, mas juntos. As relações entre eles são explicitadas pelas regras do jogo. O conteúdo e a dinâmica do jogo não determinam apenas a relação da criança com o objeto, mas também suas relações em face de outros participantes do jogo (...). Assim, o jogo de regras possibilita o desenvolvimento das relações sociais da criança. (Moura,1995, p. 26).

Piaget (1975) reflete que o jogo possui estreita relação com a construção da inteligência. Ressalta que o prazer que resulta do jogo espontâneo motiva a aprendizagem. É interessante registrar que toda criança tem um determinado tempo para se desenvolver. Depende somente da idade e do ambiente em que ela esteja

para a conquista de cada fase, uns alcançam essa transformação antes da idade prevista e outras, no tempo determinando.

Vygotski (1998), por sua vez, estuda o desenvolvimento humano considerando os aspectos social ou cultural dos indivíduos e apresenta estudos sobre o papel psicológico do jogo para o desenvolvimento da criança. Aqui, a palavra jogo deve ser entendida como brincadeira, sendo necessário levar em consideração as motivações que levam a criança a brincar usando o seu imaginário em determinados estágios do desenvolvimento. O autor enfatiza a importância de se investigar as necessidades, motivações e tendências que as crianças manifestam e como se satisfazem nos jogos, a fim de compreendermos os avanços nos diferentes estágios de seu desenvolvimento.

Vygotsky (1998) elege a situação imaginária como um dos elementos fundamentais das brincadeiras e jogos. Para esse teórico, o brinquedo que comporta uma situação imaginária também comporta uma regra relacionada com o que está sendo representado. A criança cria e se submete às regras do jogo quando, ao brincar, representa diferentes papéis.

No princípio da idade pré-escolar, quando surgem os desejos que não podem ser imediatamente satisfeitos ou esquecidos, e permanece ainda a característica do estado precedente de uma tendência para a satisfação imediata desses desejos, o comportamento da criança muda. Para resolver essa tensão, a criança em idade pré-escolar envolve-se em um mundo ilusório e imaginário onde os desejos não realizáveis podem ser realizados, e esse mundo é o que chamamos de brinquedo. (Vygotsky, 1998, p. 122).

Isso significa que, através dos jogos e brincadeiras, a criança desenvolve seu conhecimento. O aprendizado se dá por interações, o jogo lúdico e o jogo de papéis, como por exemplo, quando a criança faz o papel de enfermeira e na sua imaginação cuida da saúde de uma boneca que ela acredita ser sua filha. Essa situação permite que haja uma atuação na zona de desenvolvimento proximal do indivíduo, ou seja, cria-se condições para que determinados conhecimentos e/ou valores sejam consolidados ao exercitar, no plano imaginativo, capacidades de imaginar situações, representar papéis, seguir regras de conduta de sua cultura.

Assim, a criança se projeta no mundo dos adultos, ensaiando atividades, comportamentos e hábitos nos quais ainda não está preparada para tal, mas que, na

brincadeira, permite com que sejam criados processos de desenvolvimento, internalizando o real e promovendo o desenvolvimento cognitivo.

Nesse contexto, pode-se dizer que jogos e brincadeiras se configuram como uma situação privilegiada de aprendizagem infantil, à medida que fornecem uma estrutura básica para mudanças das necessidades e da consciência da criança.

Os jogos também podem estar voltados às atividades reprodutoras relacionadas às memórias, bem como atividades criadoras, relacionadas à imaginação. “O jogo da criança não é uma recordação simples do vivido, mas sim a transformação criadora das impressões para a formação de uma nova realidade que responda às exigências e inclinações dela mesma” (Vigotsky, 1999, p.12).

Do ponto de vista do desenvolvimento da criança, a brincadeira traz vantagens sociais, cognitivas e afetivas. Ainda, segundo esse autor, a brincadeira possui três características: a imaginação, a imitação e a regra. Elas estão presentes em todos os tipos de brincadeiras infantis, tanto nas tradicionais, naquelas de faz-de-conta, como ainda nas que exigem regras. Podem aparecer também no desenho, como atividade lúdica.

A essência do jogo é a nova relação que se cria entre o campo do significado e o campo real, seria a relação entre a imaginação que só existe no pensamento e situações reais. Para Vigotsky (1989 apud Luiz 2014), somente uma análise interna e profunda do jogo permite determinar o percurso de suas mudanças e o seu papel no desenvolvimento da criança.

Conforme Pellegrine (2007, p. 17) a relação entre o jogo e a aprendizagem na concepção de Vigotsky é muito importante. O autor destaca o papel fundamental do desenvolvimento cognitivo que é “o resultado da interação entre a criança e as pessoas com quem mantêm contatos regulares,” e a Zona de Desenvolvimento Proximal definida por “a diferença entre o desenvolvimento atual da criança e o nível que atinge quando resolve problemas com auxílio”, o que leva a consequência de que as crianças podem fazer mais do que conseguiriam fazer por si sós.

Rocha (2014, p.12), aponta que, para Vygotsky, a brincadeira pode ter papel fundamental no desenvolvimento da criança. “O jogo da criança não é uma recordação simples do vivido, mas sim a transformação criadora das impressões para a formação de uma nova realidade que responda às exigências e inclinações dela mesma”. Ao trazer essas informações para o ensino da Educação Infantil, percebe-se que o aluno

terá mais possibilidades de trabalhar essa Zona de Desenvolvimento Proximal, possibilitando mais vivências com a criação e a imaginação.

De Almeida (2010, p.3), em se tratando de Wallon (1981), o jogo, para a criança, é concebido a partir de como ele foi assimilado pelo adulto, pois é “através da imitação que a criança vive o processo de desenvolvimento que é seguido por fases distintas”. Para o autor De Almeida (2010), são quatro as fases que devem ser levadas em consideração para o aprendizado por meio dos jogos: Os jogos funcionais, os jogos de ficção, os jogos de aquisição e os jogos de fabricação.

Os jogos funcionais acontecem da forma mais simples e natural, quando a criança descobre o prazer de produzir som, executar as funções que a evolução da motricidade lhe possibilita - sentir a necessidade de pôr em ação as novas aquisições, do tipo: gritar, explorar os objetos, entre outros. Os jogos de ficção são atividades em que o faz-de-conta, a imitação estão presentes, ou seja, a criança usa um brinquedo assumindo papéis de pessoas que estão presentes no seu dia-a-dia (por exemplo, brincar de imitar os pais, o professor ou até mesmo um animal). Nos jogos de aquisição a criança começa por compreender, conhecer, imitar músicas, gestos, imagens. Por último, os jogos de fabricação, nos quais a criança se entretém com atividades manuais de criar, combinar, juntar e transformar objetos. Através destes jogos a criança cria e improvisa o seu brinquedo: a boneca, os animais que podem ser modelados, isto é, transforma matéria real em objetos dotados de vida fictícia.

Assim sendo, a concepção de jogo defendida por Wallon (1981) é muito pertinente, pois contribui para a conscientização de como ocorre à aquisição de jogos e brincadeiras que trabalham os sistemas motor, psicológico, intelectual e social da criança na Educação Infantil, sendo de fundamental importância para o seu desenvolvimento.

Portanto, no espaço escolar, o jogo pode ser um veículo para o desenvolvimento social, emocional e intelectual dos alunos. A inserção da brincadeira pelo professor da Educação Infantil deve ter objetivos claros do que deseja alcançar, para que esse momento seja, de fato, significativo e promova o aprendizado. O professor pode ensinar brincando, mediando ações, na zona de desenvolvimento proximal, promovendo o crescimento de seu aluno.

4. A IMPORTÂNCIA DA INCLUSÃO DE JOGOS EDUCATIVOS NO PLANEJAMENTO ESCOLAR

O uso do lúdico através de jogos na Educação Infantil deve ser visto como uma ferramenta didática para o/a educador/a, como forma de tornar a aprendizagem mais prazerosa, agradável e eficaz. Porém, não deve ser considerado apenas como uma atividade recreativa de distração, mas como algo que faça parte do desenvolvimento das crianças.

Certamente, os jogos e brincadeiras devem ser devidamente planejados, com objetivos bem definidos a serem alcançados, visto que a finalidade principal é o desenvolvimento e a aprendizagem da criança aliada ao lazer e ao trabalho em equipe. A importância do planejamento se dá para que haja a obtenção de resultados positivos, pois, embora os jogos infantis caracterizam-se pela simplicidade de organização e pela pouca ou nenhuma necessidade de materiais extra-classe, é preciso definir os objetivos de cada atividade para adequá-la à faixa etária, à motivação e ao significado do jogo dentro do planejamento. Aprender “brincando” pode auxiliar a criança a obter melhor desempenho em sua aprendizagem de maneira espontânea e progressiva.

O planejamento incluindo jogos educativos deve ter a intenção de melhorar a capacidade cognitiva da criança; potencializando a sua capacidade psicomotora, bem como a sua capacidade de relacionar-se com seus colegas.

Soares (2010, p.4) afirma que:

[...] desde muito cedo o jogo na vida da criança é de fundamental importância, pois quando ela brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está a sua volta, através de esforços físicos e mentais e sem se sentir coagida pelo adulto, começa a ter sentimentos de liberdade, portanto, real valor e atenção às atividades vivenciadas naquele instante.

O educador é peça fundamental desse processo, já que a sua orientação e ensino não são apenas para repassar informações ou mostrar um caminho, mas ajudar a criança a tomar consciência de si mesma, e da sociedade em que vive. Nesse sentido, é crucial mostrar várias formas ou ferramentas para os/as estudantes, a fim de que eles vivenciem múltiplas experiências até conseguirem maturidade para escolher seus caminhos, certamente, em um futuro não distante, onde os mesmos

terão a liberdade para descobrir seus valores, sua visão de mundo e as circunstâncias adversas que encontrarão.

Planejar um ensino lúdico é posicionar-se como professor mediador entre as crianças e os objetos de conhecimento. Conforme o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998), nessa perspectiva o professor atua:

[...] organizando e propiciando espaços e situações de aprendizagens que articulem os recursos e capacidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas de cada criança aos seus conhecimentos prévios e aos conteúdos referentes aos diferentes campos de conhecimento humano. (BRASIL, 1998, p. 30).

Em outras palavras, jamais se brinca sem aprender. O planejamento que envolve responder as simples questões: “o quê”, “por quê”, “como”, “quando” e “para quem” conduz o professor reflexivo e crítico a organizar o que se busca ensinar, escolhendo brincadeiras que permitam a aprendizagem de maneira espontânea e efetiva, pois é “no ato de brincar que toda criança se apropria da realidade imediata, atribuindo-lhe significado” (Antunes, 2004 p.31).

Assim, as atividades lúdicas podem propiciar uma vivência plena, integrando a ação, o pensamento e o sentimento. Pode ser um jogo, uma brincadeira ou alguma outra atividade coletiva envolvendo recortes, colagem, teatros dramáticos, exercícios de relaxamento e respiração, movimentos significativos, atividades rítmicas, entre outras tantas possibilidades. As relações cognitivas e afetivas, consequentes da interação lúdica, propiciam amadurecimento emocional e vão, pouco a pouco, construindo a sociedade infantil. Especialmente nos jogos grupais, a interação acontece de maneira mais fácil, pois é estimulada pela necessidade que os elementos de grupo têm de alcançar determinadas metas.

Para extrair resultados mais ricos dessa interação, Da Cunha (2005, p. 13) sugere mudar sempre os elementos dentro de cada grupo. As crianças devem ser bem orientadas na execução das atividades e sempre que necessário, deve-se fazer reajustes. O grau de dificuldade conforme a faixa-etária e o desenvolvimento da criança precisam ser considerados de maneira a encorajá-la a enfrentar novos desafios. No planejamento deve-se incluir ensinar os(as) estudantes a respeitar regras, trabalhar em equipe, ter consciência entre o certo e o errado no jogo, para que tornem-se adultos consciente de seus direitos e deveres.

Dentro de um ambiente lúdico, o professor que planeja bem as suas aulas, media e induz a criança a construir e adquirir diferentes saberes, contemplando a diversidade cultural de cada educando(a), fazendo ajustes ou alterações necessárias para que todos sejam incluídos com as suas peculiaridades, seus limites, apontando caminhos que os faça experienciar o mundo ao seu redor, desenvolvendo diversas habilidades enquanto brinca.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Trabalhar com o brincar na Educação Infantil é uma chance de explorar campos do conhecimento. Crianças aprendem melhor enquanto brincam. Dessa forma, o professor, enquanto mediador do conhecimento pode contemplar no seu planejamento atividades recreativas que conduzam a criança a aprender enquanto se diverte e interage com o saber e com o outro

O planejamento é o lugar propício para refletir os objetivos acerca do brincar. Além de enaltecer o letramento, o resgate e/ou a valorização cultural é, uma escolha razoável para delimitar a atividade que será desenvolvida no ambiente escolar/familiar, seja através do jogo e/ou brincadeiras que contemplem a cultura regional.

Portanto, como o brincar é próprio da cultura da infância, para que seja assegurada a qualidade, é indispensável que o ensino seja pautado na intencionalidade pedagógica considerando o uso do lúdico como elemento fundamental para o desenvolvimento do educando. É importante que o/a professor/a sempre planeje as situações das atividades lúdicas a serem desenvolvidas em sala de aula, atentando-se para o(s) objetivo(s) que deseja alcançar, para o tempo de cada atividade, para as concepções culturais que envolvem a diversidade em sala de aula na interação com os(as) colegas, a fim de que o brincar seja um caminho prazeroso para o desenvolvimento cognitivo da criança. Aliar o conhecimento ao lúdico é uma forma de garantir o direito à educação e ao lazer no espaço educativo para que, desde a infância, promova-se a autonomia e a emancipação do educando.

Este estudo é introdutório e abre caminhos para pesquisas mais aprofundadas sobre o uso de jogos e brincadeiras na Educação Infantil, partindo, por exemplo, de pesquisas de campo em creches para obtenção de resultados de estudos específicos.

Cabe ressaltar ainda, que esse estudo perpassa a Educação Infantil e acompanha a criança em todo o período escolar, sendo imprescindível a sua continuidade no Ensino Fundamental e Médio, levando em consideração as orientações de continuidade apontada pela BNCC.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, C. Uma nova concepção sobre o papel do brincar. **Páginas abertas**, ano 29, n.21. P.34-5, 2004.

BORBA, Angela Meyer. A brincadeira como experiência de cultura. In: **Educação infantil: cotidiano e políticas**. Campinas, SP: Autores Associados, 2009.

BRASIL. **Referencial curricular nacional para a educação infantil** / Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. — Brasília: MEC/SEF, 1998. 3v.: il. Disponível em: <portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei_vol1.pdf> Acesso em: 20 out. 2021

BRASIL. CONSELHO NACIONAL DE EDUCAÇÃO (CNE). CÂMARA DE EDUCAÇÃO BÁSICA (CEB); BRASIL. CONSELHO NACIONAL DE EDUCAÇÃO (CNE). CÂMARA DE EDUCAÇÃO BÁSICA (CEB). **Resolução nº 5, de 17 de dezembro de 2009**. Fixa as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil. Diário Oficial da União, p. 18-18, 2009.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC/SEB, 2018. Disponível em: <basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/>. Acesso em: 20 de maio de 2021.

DA CUNHA, Susana Rangel Vieira. Cenários da educação infantil. **Educação & Realidade**, v. 30, n. 2, p. 165-185, 2005.

DA SILVA LUNARDO, Evandro; DE SOUZA CAMPOS, Paulo Isaac. A renovação das práticas educativas lúdicas na pré-escola. **Revista Brasileira de Educação Básica**. 2018. Disponível em: <pensaraeducacao.com.br/wp-content/uploads/sites/5/2018/10/Evandro-da-Silva-Lunardo-A-renovação-das-práticas-educativas-lúdicas.pdf>. Acesso em 20 de junho, 2021.

DE ALMEIDA, Rozeli Maria; et al. **O jogo segundo a teoria do desenvolvimento humano de Wallon**. Disponível em: <

www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos_teses/Pedagogia/jogo_teoriam_do_desenvolvimento.pdf>. Acesso em 18 de julho de 2021.

FRIEDMANN, A. **O direito de brincar: a brinquedoteca**. 4ª ed. São Paulo: Abrinq, 1996.

SANTIAGO, Daniela Emilena; MARTINS, Aline Manfio; LUCENA, Paola Camila. A importância da brincadeira nas práticas pedagógicas da educação infantil: um estudo teórico. **Revista Científica Eletrônica de Pedagogia da FAEF**. vol 1, nº 36, 2021. Disponível em:

<faef.revista.inf.br/imagens_arquivos/arquivos_destaque/SDgZiiar2TOQbFs_2021-10-17-0-31-8.pdf>. Acesso em: 29 Set. 2021.

PELLEGRINE, Marina Joaquim et al. **A importância dos jogos e das brincadeiras na educação infantil**. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Faculdade de Educação, 2007. Disponível em: <tede.pucsp.br/bitstream/handle/18593/2/Marina%20Joaquim%20Pellegrine.pdf>. Acesso em 29 de julho de 2021.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1975.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1999. Disponível em: <<https://br1lib.org/book/5542346/b5ff10>>. Acesso em 30 de Agosto de 2021.

_____. **Brincar e suas teorias**. Cengage Learning Editores, 1998.

_____. O jogo e a educação infantil. **Proposições**, v. 6, n. 2, p. 46-63, 1995.

_____. **Jogos Infantis: o jogo, a criança e a educação**. 6. ed. Petrópolis: Vozes, 1993.

_____. Os jardins de infância e as escolas maternas de São Paulo no início da república. **Cadernos de Pesquisas**. São Paulo (64): 57-60, fev. 1988. <<http://educa.fcc.org.br/pdf/cp/n64/n64a06.pdf>> Acessado em 30 de Agosto de 2021.

LUIZ, Jéssica MM et al. As concepções de jogos para Piaget, Wallon e Vygotski. **Lecturas Educación Física y Deportes**, Buenos Aires, v. 19, p. 1-1, 2014. Disponível em:

<colegiojohnkenedy.com.br/downloads/2015/AnaLucia-03-10/JOGO.pdf>. Acesso em 20 de junho de 2021.

PRINTES, Jocicleia Souza et al. **A linguagem oral e escrita na pré-escola: contribuições das narrativas com lendas amazônicas**. 2010. Disponível: <https://tede.ufam.edu.br/bitstream/tede/6083/5/Dissertação_Jocicléia%20Souza%20Printes.pdf> Acesso em: 11 out. 2021.

MOREIRA, M. A. O que é afinal aprendizagem significativa? **Revista cultural La Laguna Espanha**, 2010. Disponível em: <<http://moreira.if.ufrgs.br/oqueeafinal.pdf>> Acesso em: 01 out. 2021

MOURA, A. R. L. A Medida e a Criança Pré-Escolar. Campinas, SP, 1995. **Tese de Doutorado**. Faculdade de Educação, UNICAMP. Disponível em: <repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/253867>. Acesso em: 08 de Setembro, 2021.

ROCHA, Antônia Valnice Oliveira; CARVALHO, Maria de Nazaré Rodrigues de. **Ensino fundamental: Representação do mundo infantil e brincadeiras tradicionais. Construindo valores e sociabilidade em um contexto escolar**. 2014. Disponível: <bdta.ufra.edu.br/jspui/bitstream/123456789/1078/3/Ensino%20fundamental%20Representação%20do%20mundo%20infantil%20e%20brincadeiras%20tradicionais.%20Construindo%20valores%20e%20sociabilidade%20em%20um%20contexto%20escolar.pdf>. Acesso em: 20 de set. 2021.

ROMERO, M. et al. **Gamificação como Estratégia Educativa. Aprendizagem Pelo Jogo: Da gamificação das Aprendizagens aos Jogos Sérios**. Brasília: Link Comunicação e Design, 2015, p. 63-75.

SOARES, Jiane Martins. **A importância do lúdico na alfabetização infantil**. São José dos Campos- SP: Planeta educação, 2010.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes Editora Ltda., 1998.

_____. **Imaginacion y el arte em la infância**. Mexico: Hispanicas, 1987.

_____. **Imaginación y creación en la edad infantil**. La Habana: Editorial Pueblo y Educación. 1999.

WALLON, H. **Psicologia e educação da infância**. Lisboa: Estampa, 1981.